

EN THREE!

Age: 6-99
Players: 2-4
Duration: 15 minutes
A game by: Carlo A. Rossi

Contents:
48 cards ; 4 card-holder bases;
1 Three! token; Rules

Set-up

Each player takes a different colour card-holder base. The cards are shuffled and placed face-down in a deck within reach of the players. This is the deck that cards are drawn from. Then the Three! token is placed in the centre of the table, within reach of all players. Each player draws three cards from the deck without showing the others.

How to Play

The player who loves dogs the most begins, and play then moves clockwise.

Playing a Card

When it is their turn, players must play one card, placing it face-up in front of themselves. On their next turn they play the next card on top of this, forming a deck of which only the top card is visible; the cards stacked in this manner are considered in play. The goal is to form three of a kind with identical animals, but without the other players realising! It is therefore advisable not to play them one after another, but rather intersperse them with other animals in order to distract and confuse your adversaries. Each player's deck of cards in play can never be consulted by them or the other players, except for when it comes to check (see "Calling a Player" and "Declaring Three of a Kind"). After playing a card, the current player draws one from the deck and play then moves to the player to their left.

Calling a Player

A player can call out another player at any time (it does not have to be their turn) and accuse them of having three of a kind in their deck of cards in play. In order to call a player, you must hit the Three! token with the palm of your hand – so if multiple players want to call a player, the first to touch the Three! token will have priority. Calling a player consists of pointing to another player and stating the colour or name of the dog which you think the player has three of a kind of in their hand.

At this point, the called player secretly checks their deck of cards in play (without changing the order):



- If there are three or more dogs of that type, the called player must give all the cards showing that dog to the player who made the accusation, who will then add them to their card-holder base, face down.
 - If there are two or fewer dogs of that type, the called player takes all the cards showing that dog and adds them to their own card-holder base, face down. Each card on a card-holder base is worth one point.
- N.B.: The ideal time to call a player is immediately after a player has played a card; trying to get in at the start of a player's turn can lead to confusion.

Declaring Three of a Kind

At the start of a player's turn, before playing a card, they can declare that they have three of a kind in their deck and, without touching the Three! token, simply state the name or colour of the dog. At this point, they secretly check their deck:

- If there are three or more dogs of that type, they have managed to form three of a kind without the other players noticing! They take all cards showing that dog, and add them to their card-holder base, face down.
 - If there are two or fewer dogs of that type, the player has not paid enough attention to the cards they have been playing! They take all cards showing that dog and discard them (putting them back in the box, out of play).
- N.B.: After a check, regardless of why it was performed, the player must put back their remaining cards in play in a deck neatly stacked in front of them.

End of the Game and Winner

When the draw deck is finished, the players continue playing without drawing new cards until the cards in hand are finished. Once all the cards have been played, there will be a further round in which players can declare that they have three of a kind in their cards in play. Cards in play after everyone has finished playing are discarded. At this point, each player counts the cards on their card-holder base; the player with the most cards wins the game.



IT THREE!

Età: 6-99

Giocatori: 2-4

Durata: 15 minuti

Un gioco di: Carlo A. Rossi

Contenuto:

48 carte; 4 plance-bottino; 1 gettone

Three!; Regolamento

Preparazione

Ciascun giocatore prende una plancia-bottino di un colore. Si mescolano le carte e si dispongono in un mazzo coperto a portata di mano. Questo sarà il mazzo da cui pescare le carte. Quindi si mette al centro del tavolo il gettone Three!, in modo che tutti i giocatori possano arrivare a toccarlo. Ciascun giocatore pesca 3 carte dal mazzo senza farle vedere agli altri.

Come si gioca

Il giocatore che ama di più i cani inizia, e poi si prosegue in senso orario.

Giocare una carta

Il giocatore di mano durante il proprio turno deve giocare una carta e posizionarla a faccia in su davanti a sé. Quando sarà nuovamente di mano e giocherà la carta successiva, la sovrapporrà alla precedente, formando un mazzetto di cui è visibile solo la carta in cima; le carte così impilate sono dette in gioco. Il mazzetto delle carte in gioco di ciascun giocatore non può mai essere consultato da lui o da altri, se non nei momenti di controllo. Dopo aver giocato una carta, chi è di mano ne pesca una dal mazzo e il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Accusare un giocatore

Un giocatore può, in qualsiasi momento (anche fuori dal suo turno), accusare un avversario di avere una terzina fra le sue carte in gioco. Per fare una accusa si deve toccare il gettone Three! battendoci sopra il palmo della mano; quindi, se più giocatori vogliono fare una accusa, chi toccherà il gettone Three! per primo avrà la precedenza. L'accusa consiste nell'indicare un altro giocatore e dichiarare il colore o il nome del cane di cui si pensa che abbia una terzina fra le carte in gioco.

A questo punto l'accusato controlla segretamente il suo mazzo delle carte in gioco (senza cambiarne l'ordine):

- se ci sono 3 o più cani di quel tipo, il giocatore accusato deve dare tutte le carte che mostrano quel cane al giocatore che ha fatto l'accusa, il quale le aggiungerà a faccia in giù sulla sua



plancia-bottino.

- se ci sono 2 o meno cani di quel tipo, il giocatore accusato prende tutte le carte che mostrano quel cane e le aggiunge a faccia in giù sulla sua plancia-bottino.

Ogni carta messa su una plancia-bottino vale 1 punto vittoria.

Nota: il momento ideale per fare una accusa è subito dopo che il giocatore di mano ha giocato una carta; cercare di prevenirlo all'inizio del suo turno può portare a confusione.

Dichiarare una terzina

All'inizio del proprio turno, prima di giocare la carta, il giocatore di mano può dichiarare di avere una terzina nel proprio mazzo e, senza toccare il gettone Three!, semplicemente dice il colore o il nome del cane.

A questo punto controlla segretamente il suo mazzo:

- se ci sono 3 o più cani di quel tipo, il giocatore è riuscito a fare una terzina senza che gli altri se ne accorgessero! Egli prende tutte le carte che mostrano quel cane e le aggiunge a faccia in giù sulla plancia-bottino.

- se ci sono 2 o meno cani di quel tipo, il giocatore non è stato attento a quel che ha messo in gioco! Egli prende tutte le carte che mostrano quel cane e le scarta fuori dal gioco (rimettetele nella scatola).

Nota: dopo un controllo, a prescindere dal perché si verifica, il giocatore deve riposizionare il mazzo restante delle sue carte in gioco ben impilato davanti a sé.

Fine del gioco

Quando il mazzo da cui si pesca è esaurito i giocatori continuano a giocare senza ripescare fino ad esaurire le carte in mano. Una volta che tutte le carte sono state giocate, ci sarà un ultimo giro in cui si potrà dichiarare di aver realizzato una terzina fra le proprie carte in gioco. Le carte ancora in gioco dopo che tutti hanno finito di giocare sono scartate.

A questo punto ognuno conta le carte presenti sulla propria carta-bottino; chi ne ha di più vince la partita.



FR THREE!

Âge : 6-99

Joueurs : 2-4

Durée : 15 minutes

Un jeu de : *Carlo A. Rossi*

Contenu :

48 cartes ; 4 plateaux-butin ;

1 jeton Three ! ; Règles du jeu

Préparation

Chaque joueur se munit d'un plateau-butin d'une couleur donnée. On mélange les cartes et on les dépose en pile, faces cachées, de manière à former une pioche qui soit à portée de main de tous les joueurs. On place ensuite le jeton Three ! au centre de la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre. Les joueurs pêchent chacun 3 cartes de la pioche, sans les montrer aux autres joueurs.

Déroulement

Le joueur qui aime le plus les chiens commence ; on procédera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Jouer une carte

Chacun leur tour, les joueurs jouent 1 carte et la dépose, face visible, devant eux. Lorsque c'est à nouveau leur tour, ils déposent une autre carte sur la précédente et forment ainsi au fur et à mesure un tas dont la dernière carte uniquement demeure visible ; ce sont les cartes empilées que l'on considère en jeu. L'objectif est de former une tierce de cartes identiques sans que les adversaires s'en aperçoivent ! Il faudra donc éviter d'en jouer trois identiques à la suite de manière à confondre les adversaires et donc intercaler d'autres cartes entre celles qui composent la tierce. Les joueurs n'ont le droit de contrôler le contenu du tas des autres joueurs qu'au cours d'un contrôle (voir « Accuser un joueur » et « Annoncer une tierce »). A la fin de leur tour, les joueurs piochent une autre carte et passent leur tour au joueur qui se trouve à leur gauche.

Accuser un joueur

À tout moment, les joueurs peuvent accuser un de leurs adversaires d'avoir formé une tierce (même lorsque ce n'est pas leur tour). Pour accuser un autre joueur, il faut taper sur le jeton Three ! avec la paume de la main ; par conséquent, lorsque plusieurs joueurs veulent accuser en même temps, c'est le premier à frapper le jeton qui aura la priorité. L'accusation consiste à indiquer un autre joueur et déclarer la couleur et le nom du chien dont on pense qu'il forme une tierce. L'accusé contrôle alors son tas en secret (sans modifier l'ordre des cartes) :

- si le tas contient au minimum 3 chiens du même type, le joueur accusé doit donner toutes les

cartes qui représentent le chien en question à celui qui l'a accusé et ce dernier les empile sur son plateau-butin.

- si le tas contient moins de 3 chiens du type annoncé, le joueur accusé retire tous les chiens en question de son tas et les empile sur son plateau-butin.

Chaque carte déposée sur le plateau-butin vaut 1 point.

Remarque : le moment idéal pour accuser un autre joueur est lorsque le joueur dont c'est le tour vient juste de déposer une carte sur sa pile ; au contraire, accuser un joueur avant qu'il joue sa carte risque de confondre les joueurs.

Annoncer une tierce

En début de tour, c'est-à-dire avant de jouer une carte, le joueur peut annoncer une tierce, sans qu'il ait besoin de toucher le jeton Three !, il annonce simplement la couleur et le nom du chien en question.

Le joueur contrôle alors son tas sans en montrer le contenu aux autres :

- si le tas contient au minimum 3 chiens du type annoncé, cela signifie que le joueur a réussi à former une tierce sans que les autres joueurs ne s'en aperçoivent ! Il empile alors tous les chiens de ce type, faces cachées, sur son plateau-butin.

- si le tas contient moins de 3 chiens du type annoncé, cela signifie que le joueur n'a pas bien fait attention aux cartes qu'il a jouées ! Il doit alors mettre toutes les cartes représentant le chien en question dans la boîte et celles-ci ne pourront plus être remises en jeu.

Remarque : après chaque contrôle, indépendamment de la raison pour laquelle le contrôle a été effectué, le joueur doit empiler ses cartes restantes devant soi, comme auparavant.

Fin de partie et victoire

Lorsque que la pioche est épuisée, les joueurs continuent à jouer sans piocher jusqu'à ce qu'ils aient fini toutes leurs cartes. Une fois que toutes les cartes ont été jouées, on fait un dernier tour au cours duquel les joueurs peuvent encore déclarer une tierce. A la fin du dernier tour, toutes les cartes encore en jeu sont mises de côté.

Les joueurs comptent le nombre de cartes empilées sur leur plateau-butin ; celui qui en a accumulé le plus remporte la partie.



ES THREE!

Edad: 6-9g

Jugadores: 2-4

Duración: 15 minutos

Un juego de: Carlo A. Rossi

Contenido:

48 cartas; 4 cartas-botín; 1 ficha

Three!; Reglamento

Preparación

Cada jugador coge una carta-botín de un color. Se mezclan las cartas y se colocan en un montón boca abajo y a mano. Este será el montón del que robar las cartas. Entonces se coloca en el centro de la mesa la ficha Three!, de tal manera que todos los jugadores puedan llegar a tocarla. Cada jugador roba 3 cartas del montón sin dejar que los demás las vean.

Cómo se juega

El jugador al que más le gusten los perros empieza, después se avanza en sentido horario.

Jugar una carta

El jugador durante su turno tiene que jugar 1 carta y colocarla, boca arriba, delante de sí. Cuando le vuelva a tocar y juegue la siguiente carta, la colocará encima de la anterior, formando así un montoncito del que solo está visible la carta de más arriba; las cartas apiladas de esta manera se definen como "en juego". El objetivo es el de formar un trío de animales iguales, ¡pero sin que los demás jugadores se den cuenta! Por lo tanto, será oportuno no jugarlas todas seguidas, sino entremezclarlas con las de otros animales, para así distraer y confundir a los oponentes. El montón con las cartas en juego de cada jugador nunca podrá ser consultado por él ni por los demás, excepto en los momentos de control (ver "Acusar a un jugador" y "Declarar un trío"). Tras jugar una carta, el jugador de turno roba otra del montón y el turno sigue con el jugador de su izquierda.

Acusar a un jugador

Un jugador puede, en cualquier momento (incluso fuera de su turno), acusar a otro jugador de tener un trío entre sus cartas en juego. Para hacer una acusación, hay que tocar la ficha Three! chocándola con la palma de la mano; así que, si varios jugadores quieren hacer una acusación, el primero en tocar la ficha Three! tendrá preferencia. La acusación consiste en señalar a otro jugador y declarar el color o el nombre del perro del que se piensa que el jugador tiene un trío entre sus cartas en juego.



Entonces, el acusado revisa en secreto su montón de cartas en juego (sin modificar el orden):

- si hay 3 o más perros de ese tipo, el jugador acusado tiene que darle todas las cartas que representen ese perro al jugador que lo ha acusado, quien las añadirá, boca abajo, a su carta botín.

- si hay 2 o menos perros de ese tipo, el jugador coge todas las cartas que representen ese perro y las añade, boca abajo, a su carta-botín.

Cada carta colocada sobre una carta-botín vale 1 punto victoria.

Nota: el momento ideal para hacer una acusación es inmediatamente después de que el jugador de mano ha jugado una carta; intentar prevenirlo al principio de su turno puede generar confusión.

Declarar un trío

Al principio del turno, antes de jugar la carta, el jugador de turno puede declarar que tiene un trío en su montón y, sin tocar la ficha Three!, simplemente dice el color o el nombre del perro.

Entonces revisa en secreto su montón:

- si hay 3 o más perros de ese tipo, ¡el jugador ha conseguido hacer un trío sin que los demás se dieran cuenta! Así que coge todas las cartas que muestran ese perro y las añade, boca abajo, a su carta-botín.

- si hay 2 o menos perros de ese tipo, ¡el jugador no ha prestado atención a lo que ha puesto en juego! Así que coge todas las cartas que representan ese perro y las descarta fuera del juego (volviendo a meterlas en la caja).

Nota: tras un control, independientemente de por qué se realice, el jugador tiene que volver a colocar el montón restante de sus cartas bien apilado delante de sí.

Fin del juego y victoria

Cuando el montón del que se roba esté agotado, los jugadores siguen jugando sin robar hasta quedarse sin cartas en la mano. Cuando todas las cartas se hayan jugado, habrá una última ronda en la que se podrá declarar haber completado un trío entre las cartas en juego. Las cartas todavía en juego cuando todos hayan terminado de jugar se descartan.

Entonces, cada uno cuenta las cartas presentes en su carta-botín; quien más tenga, gana la partida.



DE THREE!

Alter: 6-99

Spieler: 2-4

Dauer: 15 Minuten

Ein Spiel von: Carlo A. Rossi

Inhalt:

48 Karten; 4 Beutefelder;

1 Three!-Marke; Spielregeln

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt ein Beutefeld einer Farbe. Die Karten werden gemischt und als verdeckter Ziehstapel griffbereit gelegt. Die Three!-Marke wird so in die Mitte des Spielfeldes gelegt, dass alle Spieler sie gut erreichen können. Jeder Spieler zieht drei Karten vom Ziehstapel, ohne sie anderen zu zeigen.

So wird gespielt

Der größte Hundefreund beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Eine Karte ausspielen

Der Spieler am Zug muss jeweils 1 Karte ausspielen und sie mit der Bildseite nach oben vor sich ablegen. Wenn er erneut dran ist und die nächste Karte ausspielt, legt er diese auf die vorhergehende und bildet einen Stapel, von dem nur die oberste Karte zu sehen ist; die so gestapelten Karten werden als „im Spiel“ bezeichnet. Das Ziel ist, ein Terzett aus gleichen Tieren zu bilden, ohne dass die Spielgegner es merken! Man sollte die Tiere daher nicht alle hintereinander ausspielen, sondern mit anderen abwechseln, um die Gegner abzulenken und zu täuschen. Außer bei Kontrollen (siehe „Einen Spieler beschuldigen“ und „Ein Terzett erklären“) dürfen die Stapel der Karten „im Spiel“ der Spieler weder von ihnen selbst noch von den anderen eingesehen werden. Nach dem Ausspielen einer Karte zieht der Spieler am Zug eine Karte vom Ziehstapel und sein linker Nachbar ist als Nächster an der Reihe.

Einen Spieler beschuldigen

Ein Spieler kann jederzeit (auch außerhalb seines Zuges) einen Spielgegner beschuldigen, ein Terzett unter seinen Karten „im Spiel“ zu haben. Zum Erheben einer Beschuldigung muss man die Three!-Marke berühren und mit der Hand auf sie schlagen. Möchten mehrere Spieler eine Beschuldigung erheben, hat derjenige Vorrang, der die Three!-Marke als Erster berührt. Beim Beschuldigen zeigt man auf den betreffenden Spieler und nennt die Farbe oder den Namen des Hundes, von dem man glaubt, dass dieser ein Terzett unter seinen Karten „im Spiel“ hat. Nun kontrolliert der Beschuldigte geheim den Stapel der Karten „im Spiel“ (ohne die Reihenfolge

zu ändern):

- Sind 3 oder mehr Hunde dieser Art vorhanden, muss der beschuldigte Spieler alle Karten, auf denen dieser Hund abgebildet ist, dem beschuldigenden Spieler geben. Dieser legt sie mit der Bildseite nach unten auf sein Beutefeld.
 - Sind 2 oder weniger Hunde dieser Art vorhanden, nimmt der beschuldigte Spieler alle Karten, auf denen dieser Hund abgebildet ist, und legt sie mit der Bildseite nach unten auf sein Beutefeld. Jede auf ein Beutefeld gelegte Karte zählt 1 Siegpunkt.
- Hinweis: Der beste Zeitpunkt für das Beschuldigen ist unmittelbar nachdem der Spieler am Zug eine Karte ausgespielt hat; der Versuch, ihm zu Beginn seines Zuges zuvorzukommen, kann Verwirrung stiften.

Ein Terzett erklären

Ein Spieler kann nur zu Beginn seines Zuges, vor dem Ausspielen der Karte, erklären, dass er ein Terzett in seinem Stapel hat: Er nennt einfach die Farbe oder den Namen des Hundes, ohne die Three!-Marke zu berühren.

Nun kontrolliert er geheim seinen Stapel:

- Sind 3 oder mehr Hunde dieser Art vorhanden, hat der Spieler es geschafft, unbemerkt von den anderen ein Terzett zu bilden! Er nimmt alle Karten, auf denen dieser Hund abgebildet ist, und legt sie mit der Bildseite nach unten auf sein Beutefeld.
 - Sind 2 oder weniger Hunde dieser Art vorhanden, hat sich der Spieler seine ausgespielten Karten nicht gut gemerkt! Er nimmt alle Karten, auf denen dieser Hund abgebildet ist, und wirft sie außerhalb der Spielfläche ab (am besten in die Schachtel).
- Hinweis: Nach einer Kontrolle, gleich aus welchem Grund, muss der Spieler seine restlichen Karten „im Spiel“ wieder richtig gestapelt vor sich legen.

Spielende und Sieg

Ist der Ziehstapel aufgebraucht, spielen die Spieler so lange ohne zu ziehen weiter, bis sie keine Karten mehr auf der Hand haben. Nachdem alle Karten ausgespielt wurden, gibt es eine letzte Runde, in der man erklären kann, dass man unter seinen Karten „im Spiel“ ein Terzett gebildet hat. Karten, die sich noch im Spiel befinden, wenn alle Spieler fertig gespielt haben, werden abgeworfen. Nun zählen alle Spieler die Karten auf ihrem jeweiligen Beutefeld: Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.



PT THREE!

Idade: 6-99
Jogadores: 2-4
Duração: 15 minutos
Um jogo de: *Carlo A. Rossi*

Conteúdo:
48 cartas; **4 pranchas de espólio;**
1 ficha Three!; **Regulamento**

Preparação

Cada jogador escolhe uma prancha de espólio de uma cor. Baralham-se as cartas e coloca-se o baralho virado para baixo ao alcance dos jogadores. Este será o monte de onde retirar as cartas. Em seguida, coloca-se no centro da mesa a ficha Three!, de forma que todos os jogadores consigam tocá-la. Cada jogador tira 3 cartas do monte sem as mostrar aos outros.

Como jogar

O jogador que mais gosta de cães começa e depois continua-se no sentido horário.

Jogar uma carta

O jogador que tiver a vez deve jogar 1 carta e posicioná-la virada para cima à sua frente. Quando for novamente a sua vez e jogar a próxima carta, irá colocá-la por cima da anterior, formando um monte em que apenas a carta de cima fica visível; as cartas assim empilhadas são ditas em jogo. O objetivo é formar um trio de animais idênticos, mas sem que os adversários percebam! Por isso, será importante não as jogar todas de seguida, mas intercalá-las com outros animais para enganar e confundir os adversários. O monte de cartas em jogo de cada jogador nunca pode ser consultado por ele ou pelos outros, exceto em momentos de controlo (ver "Acusar um jogador" e "Declarar um trio"). Depois de jogar uma carta, o jogador que tiver a vez tira outra do baralho e a vez passa para o jogador à sua esquerda.

Acusar um jogador

Um jogador pode, a qualquer momento (mesmo fora da sua vez), acusar um adversário de ter um trio entre suas cartas em jogo. Para fazer uma acusação, é preciso tocar na ficha Three! batendo por cima com a palma da mão; assim, se vários jogadores quiserem fazer uma acusação, quem tocar primeiro na ficha Three! terá precedência. A acusação consiste em indicar outro jogador e dizer a cor ou o nome do cão que correspondam ao trio entre as cartas em jogo. A este ponto, o acusado verifica secretamente o seu monte de cartas em jogo (sem alterar a sua ordem):



- se houver 3 ou mais cães daquele tipo, o jogador acusado deverá entregar todas as cartas com esse cão ao jogador que fez a acusação, que as adicionará, viradas para baixo, à sua prancha de espólio.
 - se houver 2 ou menos cães desse tipo, o jogador acusado pega em todas as cartas que mostram esse cão e adiciona-as viradas para baixo à sua prancha de espólio. Cada carta colocada na prancha de espólio vale 1 ponto de vitória.
- Nota: o momento ideal para fazer uma acusação é imediatamente após o jogador que tiver a vez jogar uma carta; tentar evitá-lo no início da sua vez pode levar à confusão.

Declarar um trio

No início da sua vez, antes de jogar a carta, o jogador pode declarar que tem um trio no seu monte de cartas e, sem tocar na ficha Three!, simplesmente diz a cor ou o nome do cão.

A este ponto, verifica secretamente o seu monte:

- se houver 3 ou mais cães desse tipo, o jogador conseguiu fazer um trio sem que os outros percebam! Pega todas as cartas que mostram aquele cão e adiciona-se viradas para baixo à prancha de espólio.
 - se houver 2 ou menos cães desse tipo, o jogador não esteve atento às cartas que colocou em jogo! Pega todas as cartas que mostram aquele cão e descarta-as do jogo (coloca de volta na caixa).
- Nota: após um controlo, independentemente do motivo, o jogador deve colocar novamente o monte restante das suas cartas em jogo empilhadas à sua frente.

Fim do jogo e vitória

Quando o monte de onde se tira cartas tiver acabado, os jogadores continuam a jogar sem tirar cartas até que acabem as cartas que têm na mão. Depois de todas as cartas terem sido jogadas, haverá uma última ronda na qual será possível declarar que se fez um trio entre as suas cartas em jogo. Depois de todos terminarem de jogar, as cartas ainda em jogo são descartadas. A este ponto, cada um conta as cartas que se encontram na sua prancha de espólio; quem tiver mais, ganha o jogo.

